

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi era modern saat ini sangat meningkat. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya penggunaan teknologi gawai yang sangat menarik minat masyarakat serta anak-anak. Gawai merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna (Novitasari 2019). Gawai tidak hanya beredar di kalangan remaja (usia 12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (usia 22-ke atas), tetapi juga beredar di kalangan usia anak-anak (usia 7-11 tahun) bahkan ironisnya lagi gawai bukan barang asing untuk anak usia prasekolah (usia 3-6 tahun) yang belum layak menggunakan gawai (Imron 2018). Namun berdasarkan hasil studi pendahuluan di TK wilayah Sidosermo Kecamatan Wonocolo, diperoleh data bahwa menurut hasil wawancara guru dan 6 orangtua menyatakan bahwa anak-anaknya semenjak mengenal gawai, anak semakin susah diingatkan dan tidak memperdulikan ketika diajak berbicara dan marah ketika tidak diperbolehkan menggunakan gawai.

Banyak orang tua yang memberikan gawai kepada anaknya, bahkan ironisnya orang tua tidak menyadari jika sudah banyak anak yang kecanduan dengan gawai. Menurut Starburger tahun 2014 berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut didukung oleh sigman tahun 2015 yang mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia prasekolah dalam menggunakan gawai yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari (Gunawan 2017). Namun masih banyak orangtua memberikan

gawai pada anaknya dengan waktu yang dihabiskan untuk bermain internet rata-rata 21 jam. Hal tersebut masih di anggap sepele oleh orang tua, sebab orang tua menganggap bahwa sekarang adalah era digital yaitu zaman memakai gawai (Novitasari 2019). Penggunaan gawai secara konstan seharusnya tidak diberikan pada anak usia prasekolah, karena akan berdampak bagi perilaku dan kepribadian anak dalam kesehariannya termasuk perkembangan sosial dan emosional anak (Kusramadhanty and Hastuti 2019). Penggunaan gawai tanpa arahan dan batasan dapat menyebabkan anak mengalami ketergantungan yang kemudian menyebabkan anak kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar karena lebih senang menggunakan gawai, sedangkan pada usia prasekolah proses interaksi berperan penting dalam perkembangan sosial-emosional anak (Rahmawati, 2020).

Masalah emosi anak yang tidak bisa diutarakan oleh anak akan terjadi kemarahan yang meledak-ledak dan tidak terkendali di sertai dengan perilaku mengamuk atau yang bisa disebut dengan *temper tantrum* (Fikriyah 2021). Perilaku *temper tantrum* cenderung membuat anak akan memberontak atau meletakkan emosinya untuk mendapatkan apa yang diinginkan (Novitasari 2019). Beberapa permasalahan sosial emosi yang dihadapi oleh anak usia prasekolah yaitu anak tidak mampu menyesuaikan diri, bersifat agresif, egosentris dan perilaku anti-sosial (Kusramadhanty and Hastuti 2019). Penggunaan gawai lebih dari 1 jam akan berdampak negatif terhadap perkembangan perilaku sosial anak seperti dapat mempengaruhi peningkatan agresif pada anak. Selain itu anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan sekitar, mengurung diri di rumah dan membuat anak jarang berkomunikasi

dengan lingkungan (Anggraeni 2019). Sehingga sampai saat ini hubungan tingkat kecanduan gawai dengan perkembangan sosial dan perilaku *temper tantrum* pada anak usia prasekolah belum dapat dijelaskan dengan jelas.

Penelitian yang dilakukan di *Northwestem Feinberg*, berdasarkan survei dari 1.500 orang tua, studi ini menemukan bahwa 84% dari anak-anak usia 2-5 tahun meluapkan frustasinya dengan mengamuk dalam satu bulan terakhir, dan 8,6% diantaranya memiliki tantrum sehari-hari yang justru jika itu terjadi setiap hari merupakan tidak normal. Sedangkan di Indonesia, dalam kurun waktu satu tahun terdapat 23 - 83 % dari anak usia 2 hingga 4 tahun pernah mengalami *temper tantrum* (Zakiah, 2015 dalam (Alini 2019)). Penggunaan gawai di Indonesia digunakan oleh anak usia 3-6 tahun sekitar 9%, yang seharusnya belum layak untuk menggunakan gawai. Tahun 2011 penggunaan gawai pada anak berusia 5 tahun berkisar angka 38%, kemudian mengalami peningkatan menjadi 72% di tahun 2013, dan pada tahun 2015 meningkat kembali menjadi 80% (Sujianti 2018). Seorang anak yang sudah sering menggunakan gawai ketika di jauhkan dari gawainya akan timbul rasa gelisah dan marah, bahkan di perkirakan 80% pengguna gawai merasa seperti itu (Pramana 2018). Alasan orang tua memberikan perangkat seluler pada anak ketika orangtua sedang mengerjakan pekerjaan rumah sebesar 70%, untuk menjaga anak tetap tenang berkisar 65%, dan waktu sebelum tidur 25% (Suherman, 2019)

Usia prasekolah merupakan masa “*golden age*” dalam masa perkembangan. Anak-anak akan cepat belajar dalam merespon suatu hal yang baru dengan cara mengeksplorasi lingkungan sekitarnya (Setianingsih 2018). Ketika mendapati suatu masalah ada anak yang menyikapinya dengan marah

secara berlebihan yang disebut *temper tantrum*. Perilaku tersebut sering terjadi pada anak usia prasekolah, dan biasanya terjadi saat keinginannya tidak terpenuhi maka anak akan cenderung marah-marah (Fikriyah 2021). Tantrum karena keinginan anak jika ingin memperoleh sesuatu dan berhenti jika keinginan sudah dituruti, biasa disebut dengan *manipulative tantrum*. Jenis verbal *Frustration tantrum* ketika anak ingin sesuatu tetapi tidak mampu mengungkapkan apa yang diinginkan. Sedangkan *temperamental tantrum* merupakan kondisi anak pada tingkat frustrasi yang tinggi. Anak menjadi tidak terkontrol dan emosional (Rokhmianti, Eka ; Ghanesia 2019)

Penelitian Hanifah & Ningrum (2017) mengemukakan bahwa anak usia prasekolah mengalami masalah emosi berupa pemahaman emosi yang masih rendah dan anak masih belum bisa mengatur emosinya di karenakan perkembangan sosial emosi yang tidak optimal (Kusramadhanty and Hastuti 2019). Pada masa ini, perkembangan anak terdapat masa kritis, dimana diperlukan rangsangan yang berguna agar potensi berkembang, sehingga perlu mendapatkan perhatian. Perkembangan anak akan optimal bila interaksi sosial diusahakan sesuai dengan kebutuhan anak pada berbagai tahap perkembangannya. Sedangkan lingkungan yang tidak mendukung akan menghambat perkembangan anak (Soetjiningasih, 2015). Anak melakukan perilaku agresif juga bisa dipengaruhi oleh lingkungan rumah, lingkungan sekolah, lingkungan tetangga dan lingkungan tempat bermain, maupun di lingkungan virtual seperti televisi, internet, buku, majalah, gawai, dan video game (Rokhmianti, Eka ; Ghanesia 2019). Perilaku sosial dan kejadian *temper tantrum* anak pada uraian di atas, di sebabkan karena anak kecanduan dengan

gawai. Penggunaan gawai pada anak biasanya diawali dengan keluarga dan orang tua yang menampilkan video atau permainan yang ada di dalam gawai agar anak tidak rewel dan untuk menenangkan saat anak sedang menangis. Cara pengalihan yang tidak benar tersebut mengakibatkan keingintahuan menjadi meningkat terhadap gawai pada anak usia prasekolah.

Pemberian stimulus dalam merangsang perkembangan sosial dan perilaku *temper tantrum* pada anak memang tidak mudah. Banyak faktor yang mempengaruhi meliputi faktor predisposisi, faktor pendukung dan faktor pendorong. Penerapan pola asuh orang tua di kaitkan dengan penggunaan gawai pada anak. Figur yang paling berpengaruh dalam mengatasi dan mencegah dampak negatif dari penggunaan gawai adalah orang tua. Peran orangtua dalam mencegah perilaku sosial dan *temper tantrum* pada anak dengan membatasi penggunaan gawai, memberikan jadwal waktu yang tepat saat anak bermain gawai dan menyiapkan alternatif lain agar anak tidak bosan dan tidak teralihkan ke gawai lagi dengan cara mengajak anak bermain bersama teman-temannya (Miranti Putri, 2021). Modifikasi pola asuh orang tua sangat diperlukan dalam mengawasi dan memberikan batasan pada anak saat menggunakan gawai sehingga dapat meminimalisir tingkat kecanduan gawai serta dampak negatif yang lain pada anak prasekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimanakah hubungan tingkat kecanduan gawai dengan perkembangan sosial dan perilaku *temper tantrum* pada anak usia prasekolah?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Analisis hubungan tingkat kecanduan gawai dengan perkembangan sosial dan perilaku *temper tantrum* pada anak usia prasekolah.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Menganalisis hubungan tingkat kecanduan gawai dengan perkembangan sosial pada anak usia prasekolah.
- b. Menganalisis hubungan tingkat kecanduan gawai dengan perilaku *temper tantrum* pada anak usia prasekolah.

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjelaskan hubungan tingkat kecanduan gawai dengan perkembangan sosial dan perilaku *temper tantrum* pada anak usia prasekolah sehingga dapat menjadi tambahan khasanah ilmu pada bidang Ilmu Keperawatan Anak.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Profesi Keperawatan

Sebagai masukan bagi dosen keperawatan, yang selanjutnya dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk meningkatkan mutu lulusan melalui peningkatan kualitas pendidikan tinggi keperawatan dan untuk mengembangkan teori-teori di bidang keperawatan anak yang berhubungan dengan tingkat kecanduan gawai dengan perkembangan sosial dan perilaku *temper tantrum* pada anak usia prasekolah.

b. Bagi Pihak Anak dan Orang Tua

Dapat memberikan tambahan informasi mengenai tingkat kecanduan gawai dengan perkembangan sosial dan perilaku *temper tantrum* pada anak, sehingga orangtua dapat mengontrol penggunaan gawai pada anak usia prasekolah.

c. Bagi Sekolah

Memberikan informasi mengenai tingkat kecanduan gawai dengan perkembangan sosial dan perilaku *temper tantrum* pada anak didik/siswanya, sehingga dari pihak sekolah nantinya dapat memberikan pengarahan atau cara penanganan yang sesuai agar para siswanya mau membatasi kebiasaan dirinya dalam bermain gawai

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menambah pengetahuan serta referensi bagi peneliti selanjutnya mengenai hubungan tingkat kecanduan gawai dengan perkembangan sosial dan perilaku *temper tantrum* pada anak usia prasekolah.